CZĘŚĆ I

Zrozumieć gry cyfrowe. Wprowadzenie nie tylko dla graczy

Damian Gałuszka

ZROZUMIEĆ GRY CYFROWE. WPROWADZENIE NIE TYLKO DLA GRACZY

O czym przeczytasz w tym rozdziale:

- Gry cyfrowe – to nie takie straszne!
- Czym są gry cyfrowe i praktyka grania (gamingu)?
- Najważniejsze klasyfikacje gier
- Czy na grach da się zarobić? Ależ tak! Staż i przyszłość branży
- Zwyczaje growe, czyli jak chętnie i w co gramy
- Pozytywne i negatywne aspekty korzystania z gier cyfrowych
- Gry cyfrowe a dobrostan
- Gry cyfrowe i hazard
- Możliwe zastosowania gier cyfrowych w edukacji

Gry cyfrowe[1] – to nie takie straszne!

W klasycznym już dziele Neila Postmana zatytułowanym *Technopol* możemy przeczytać następujące zdanie: „Każda technologia jest zarazem ciężarem i błogosławieństwem; nie albo-albo, lecz tym i tym jednocześnie" (Postman, 1995, s. 13). To stwierdzenie można odnieść także do gier cyfrowych. Dla jednych medium to stanowi istotny element życia, w którym widzą niemal same pozytywy. Innym z kolei gry cyfrowe jawią się niekiedy jako świat bezcelowej rozrywki, na którą nie warto marnować czasu. Jest to pogląd nie tyle szkodliwy, co wręcz niebezpieczny, ponieważ zarówno nie koresponduje z aktualną wiedzą naukową, jak i prezentuje jednostronne ujęcie tego medium. Jest to niepokojące szczególnie w odniesieniu do najmłodszych odbiorców, których staramy się najmocniej chronić przed wszelkimi niebezpieczeństwami, w tym wynikającymi z kontaktu z mediami. Trudno jednak chronić, jeśli nie wiemy przed czym. Sprawa komplikuje się jeszcze bardziej, gdy opieramy się tylko na własnych wyobrażeniach, co dość często ma miejsce w odniesieniu do gier cyfrowych. Łatwo tutaj o pomyłki, uproszczenia, nieuprawnione generalizacje. Takie właśnie jak tezy o wyjątkowo negatywnym wpływie gier na życie graczy. Dość łatwo wpaść w pułapkę takiego myślenia o cyfrowej zabawie. Jednym z najbardziej jaskrawych przykładów może być postawa światowej sławy psychologa społecznego Philipa Zimbardo, który w dość radykalny i uproszczony sposób atakuje gry cyfrowe, twierdząc w swoich książkach, że są one – wespół z pornografią – odpowiedzialne za liczne i powszechne problemy współczesnych mężczyzn, a nawet tzw. kryzys męskości, co dokładnie opisuję i w odniesieniu do konkretnych przykładów krytykuję w jednym ze swoich poprzednich artykułów (por. Gałuszka, 2019). Przykłady takiego jednostronnego ujęcia gier możemy również znaleźć w rodzimym dyskursie medialnym. Nie tak dawno, bo na początku 2020 roku, grupa ekspertów – psychologów oraz pedagogów – zastanawiała się w programie telewizji publicznej, czy gry cyfrowe są przyczyną kryzysu rodziny.

1 Autor przyjął termin „gra cyfrowa" jako najbardziej ogólny, a w razie konieczności używa pojęć określających konkretny rodzaj gier: komputerowa (wydane na PC), konsolowa (PlayStation, Xbox, Wii etc.), mobilne (smartfony, tablety).

W trwającej prawie 30 minut rozmowie trudno usłyszeć pozytywne stwierdzenia o tym medium, za to nie zabrakło tez, wedle których granie jest praktyką pozbawioną „znamion dobra" (TVP, 2020). Nie jest to jedyny tego rodzaju materiał, który można znaleźć w sieci na temat omawianego medium.

Na gry można jednak spojrzeć w sposób bardziej obiektywny i tym samym dostrzec, że ich krytyczne wykorzystywanie daje szanse na liczne pozytywne efekty wychowawczo-rozwojowe. Zaskakujące? Nie dla groznawców, czyli akademików zajmujących się badaniem tego medium. Ci wiedzą, że kultura gier cyfrowych jest obecnie na tyle złożona i zróżnicowana, że wymyka się prostym i radykalnym twierdzeniom. Zaangażowanie w wirtualne zmagania niesie ze sobą odmienne konsekwencje, zależne od nastawienia i kompetencji gracza, jak i osób z jego bądź jej bezpośredniego otoczenia. Spróbujmy więc usystematyzować najważniejsze zagadnienia związane ze społeczno-kulturową ekspansją gier cyfrowych. Pozwoli nam to na lepsze rozumienie potencjalnych efektów obecności tego medium w życiu jego odbiorców.

Czym są gry cyfrowe i praktyka grania (gamingu)?

Zajmujemy się tu grami cyfrowymi, czyli programami uruchamianymi na urządzeniach elektronicznych (komputerach, konsolach, smartfonach czy tabletach), warto jednak wyjść od bardziej ogólnego pojęcia gry. Pozwoli to lepiej zrozumieć najbardziej podstawowe mechanizmy, w które wikłają się gracze. W literaturze przedmiotu znaleźć możemy liczne definicje gier. Kilka lat temu przyjrzał się im duński groznawca Jesper Juul, który dokonał metaanalizy kilkunastu definicji i wykazał, że każda gra posiada sześć następujących cech (2010, s. 45–52):

1. **Reguły** – koniecznie dobrze zdefiniowane i zrozumiałe dla wszystkich graczy, ponieważ stanowią podstawę rozgrywki.
2. **Zróżnicowany i policzalny wynik** – będący niepewnym skutkiem reguł gry. Jego wartość zależy od umiejętności gracza. Jest niezbędny do ustanowienia celu i (przybliżonego) momentu końca gry.
3. **Wartość przypisywana policzalnym wynikom** – potencjalnym wynikom gry przypisuje się różne wartości, z których niektóre są pozytywne, a inne negatywne. Waloryzacja wyników czyni grę wyzwaniem, ponieważ zbyt łatwe osiąganie celów raczej zmniejsza przyjemność płynącą z rozgrywki.
4. **Wysiłek gracza** – gracz inwestuje wysiłek (energię), starając się wywrzeć wpływ na wynik gry.
5. **Przywiązanie gracza do wyniku** – stanowi psychologiczną cechę aktywności grania; gracz przywiązuje się do wyniku gry w takim sensie, że może zostać zwycięzcą i „cieszyć się", jeśli uzyska pozytywny dla niego (w jego rozumieniu) rezultat, lub przegranym i „przygnębionym", gdy będzie on negatywny. Przywiązanie do wyniku jest kategorią mniej sformalizowaną niż poprzednie, ponieważ zależy od podejścia gracza do rozgrywki.
6. **Negocjowalne konsekwencje** – rywalizacjom w grach mogą być przypisywane odmienne konsekwencje w prawdziwym życiu, przy czym działania i ruchy niezbędne do rozegrania gry nie mogą być szkodliwe dla graczy, bo inaczej te konsekwencje nie podlegają negocjacji.

Z cech wyróżnionych przez Juula warto zapamiętać przede wszystkim wysiłek, jaki gracze wkładają w uzyskanie korzystnych dla siebie wyników gier, co generuje swego rodzaju przywiązanie i może prowadzić do konsekwencji wykraczających poza sytuację grania. Co więcej, badacz ten – inaczej niż wielu teoretyków gier takich jak Johan Huizinga czy Roger Caillois – dostrzega możliwość przeniesienia efektów rywalizacji poza świat gry, co jest wyjątkowo istotne w odniesieniu do gier cyfrowych. W ich przypadku obserwujemy takie zjawiska jak pracozabawa (praktyka generowania, a następnie sprzedaży cyfrowych dóbr za prawdziwe pieniądze, czyli tzw. *goldfarming*), e-sport czy streaming. W żadnym z tych zjawisk zabawa nie zamyka się w „magicznym kręgu", a jej konsekwencje mają znaczący wpływ na funkcjonowanie graczy, o czym będzie jeszcze mowa w dalszej części tego rozdziału.

Czym jeszcze cechują się gry cyfrowe? Przede wszystkim, jak sama nazwa wskazuje, mają one charakter cyfrowy oraz symulacyjny. Oznacza to, że każda taka gra to mniej lub bardziej skomplikowana (pod względem oprawy audiowizualnej i dostępnych funkcjonalności) symulacja fikcyjnego świata przetwarzana przez urządzenie elektroniczne. Jak każde medium skomputeryzowane gry cyfrowe da się podzielić na warstwę kulturową i komputerową (Manovich, 2006, s. 114). W takim ujęciu można rozpatrywać je jako

zbiór plików (tekstowych, dźwiękowych, graficznych) w warstwie komputerowej oraz symboli i narracji w warstwie kulturowej. Są one z jednej strony kodem maszynowym zrozumiałym dla procesora, z drugiej złożonym artefaktem kulturowym interpretowanym przez graczy. Taka ich charakterystyka pociąga za sobą znaczące konsekwencje po stronie odbiorców, którzy powinni posiadać nie tylko umiejętności interpretacji symboliki gier – niektórzy badacze określają te zasoby mianem kapitału growego (Consalvo, 2007, s. 4) – ale też przynajmniej podstawowe kompetencje cyfrowe. To zagadnienie ważne jest także w odniesieniu do rodziców graczy czy pedagogów zainteresowanych edukacyjnym potencjałem omawianego medium. Brak tych kompetencji może być istotną przeszkodą przy próbach wyszukania, instalacji, konfiguracji czy weryfikacji (kontroli) gry, podobnie może uniemożliwić wspólne granie czy zastosowanie tego medium w formie narzędzia dydaktycznego czy edukacyjnego. Dlatego tak ważna jest otwarta postawa i gotowość do rozwoju wśród rodziców i nauczycieli. Niestety pod tym względem można mówić o potrzebie wtórnej socjalizacji medialnej tych dorosłych, którzy sami dorastali przed gwałtownym rozwojem mediów cyfrowych (por. Szpunar, 2012, s. 34). Dla nich zadania związane z wychowywaniem czy nauczaniem dorastających graczy mogą stanowić poważne wyzwanie. Dodatkową trudność generuje inna cecha tego medium, czyli wariacyjność w aspekcie rozgrywki. Wiele współczesnych gier oferuje zmienny jej charakter. Dlatego ich weryfikacja oparta na chwilowej obserwacji może być niewystarczająca. Przykładowo bardzo popularne gry, niestety także wśród młodszych odbiorców, z serii *Grand Theft Auto* mogą w jednej chwili przypominać niewinne wyścigi samochodowe, a następnie w zależności od etapu lub decyzji gracza przemienić się w strzelaninę polegającą na brutalnej eliminacji napotkanych postaci. W obiektywnym ujęciu, a także z perspektywy dorosłego odbiorcy, taka różnorodność stanowi zaletę gry, jednak ten szeroki potencjał w generowaniu odmiennych doświadczeń nakłada na dorosłych konieczność szczególnej troski o młodszych graczy. W tym kontekście warto wspomnieć inną cechę gier cyfrowych, czyli sieciowość. Zazwyczaj gry pozwalają na zabawę z innymi ludźmi poprzez odmienne tryby rozgrywki:

- **lokalnie** przed jednym wyświetlaczem (np. w turach, podzielony ekran, lokalna kooperacja),
- **sieciowo** w kooperacji lub rywalizacji drużynowej (*multiplayer*),
- **w masowej rozgrywce sieciowej** (MMO – *Massively Multiplayer Online*).

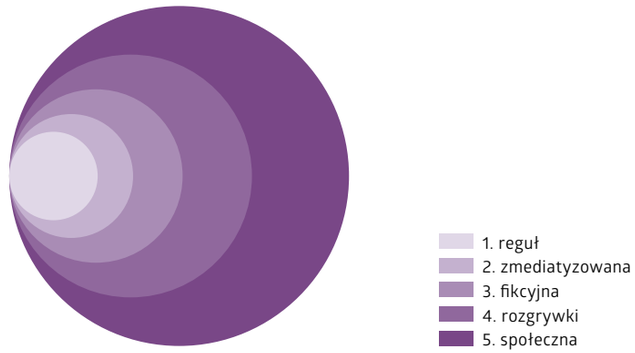
Tryby wieloosobowe znacznie poszerzają doświadczenia płynące z rozgrywki. Nawet najlepszy sztuczny (komputerowy, tzw. NPC) przeciwnik czy partner nie zastąpi drugiego człowieka, z którym można się komunikować czy wchodzić w interakcje poza sytuacją grania. Jednocześnie angażowanie się nawet w zapośredniczone kontakty z innymi graczami może generować negatywne zjawiska, np. cyberprzemoc, seksizm, molestowanie czy wyłudzenie danych.

Wiedząc dokładnie, czym jest gra (cyfrowa), warto zastanowić się krótko nad samą sytuacją grania i możliwymi tego efektami po stronie graczy. Podjęcie próby zagrania w grę wymaga przyjęcia tzw. postawy ludycznej. Jak wyjaśnia autor tego pojęcia, filozof Bernard Suits, jest to psychologiczne nastawienie jednostki charakteryzujące się dobrowolną akceptacją reguł gry i próbą pokonania niekoniecznych (występujących tylko w świecie gry) przeszkód (Suits, 2016, s. 64). Gracz, który nie przestrzega reguł gry, staje się „popsuj-zabawą" i niszczy wysiłek wkładany przez innych uczestników rozgrywki lub też tworzy alternatywne zasady zabawy. Z kolei osoba, która tylko pozornie przyjmuje reguły gry, określana bywa mianem „fałszywego gracza", który relatywizuje grę i w zasadzie nie wczuwa się w przebieg rozgrywki (Huizinga, 1985, s. 25–26). W kontekście gier cyfrowych najłatwiej to zilustrować poprzez odwołanie do rozgrywek sieciowych, kiedy czasem pojawia się problem z osobami, które nie realizują celów lub wręcz działają na niekorzyść własnej drużyny. W takich sytuacjach pomocne są funkcjonalności wyrzucenia takiego gracza z serwera lub zgłoszenia jego lub jej moderatorowi. Jak już zostało wspomniane przy okazji omówienia definicji gry, granie wymaga zaangażowania ze strony użytkownika. W przypadku tego medium nie zawsze wystarcza bierna obserwacja, gdyż w niektórych (zazwyczaj większości) segmentach rozgrywki niezbędny jest czynny udział użytkownika w obserwowanych na ekranie wydarzeniach (por. Newman, 2002). W ten sposób realizuje się interaktywność tego medium, czy – jak uważa Espen Aarseth – jego ergodyczność (por. Aarseth, 1997). Gry jako medium częściowo ergodyczne zawierają zazwyczaj zarówno segmenty mniej interaktywne (np. przerywniki filmowe), jak i znaczne fragmenty, w których trakcie odbiorcy mają mniejszą lub większą dowolność w realizacji poszczególnych czynności (Newman, 2002). Może to oznaczać swobodę w kolejności wykonywanych zadań, dostęp do wielu ścieżek eksploracji wirtualnego świata przedstawionego, szeroki wybór proponowanych opcji fabularnych lub sposobów na zrealizowanie misji.

Oczywiście ta wolność ma swoje granice, ponieważ zakres możliwych do podjęcia działań ogranicza projekt danej gry, który kształtują jej twórcy.

Obraz sytuacji grania warto poszerzyć o konteksty opisane przez badacza Michaela Nitsche, który zaproponował model analizy przestrzennej grania składający się z pięciu warstw (2008, s. 15–17), przedstawiony na ilustracji nr 1.

Ilustracja 1
Warstwy analizy przestrzennej sytuacji grania.



W tym podejściu uwypukla się sprzężenie informacyjne pomiędzy kolejnymi warstwami sytuacji grania. Wychodzimy od najniższej warstwy reguł, na którą składają się przetwarzane przez urządzenie matematyczne obliczenia budujące podstawową strukturę gry (np. grafiki, dźwięki, mechaniki etc.). Dalej mamy obserwowany przez gracza obszar zmediatyzowany, będący przestrzenią audiowizualnej prezentacji wyników działania systemu reguł. Te obrazy wywołują w głowach graczy różnorodne wyobrażenia i interpretacje, co w modelu zostało ujęte jako warstwa fikcyjna. Kolejna warstwa, rozgrywki, pozwala nam spojrzeć na opisywaną sytuację z perspektywy przestrzeni fizycznej (np. pomieszczenia), w którym osoba (gracz) wykorzystuje dostępne jej sprzęty (np. kontroler, konsolę, monitor etc.). Wreszcie ostatnia warstwa analizy – społeczna – zwraca naszą uwagę na możliwość interakcji pomiędzy graczami. Zarówno lokalnie, czyli w ramach tej samej fizycznej przestrzeni rozgrywki, jak i zdalnie w opisanych już sieciowych trybach. Zresztą te ostatnie od lat zyskują na popularności – podobnie jak cała sfera komunikacji zapośredniczonej cyfrowo – co ma swoje konsekwencje. Sonia Livingstone, psycholog społeczna i badaczka mediów z London School of Economics, opisuje tę zmianę jako przejście od publicznej „kultury ulicy" do zindywidualizowanej i modernistycznej „kultury sypialni", w której centralne miejsce zajmują prywatnie konsumowane media ekranowe (Livingstone, 2010, s. 9). Ta zmiana może prowadzić do negatywnych zjawisk, takich jak przeorientowanie interakcji ze skupiających się na rodzinie do realizowanych poprzez media interakcji rówieśniczych (2010, s. 9). Dodatkowo Livingstone zauważa, że tego rodzaju przekształcenia utrudniają pełnienie funkcji rodzicielskich, ponieważ niektórzy rodzice nie mogą opierać się na doświadczeniach z własnego dzieciństwa, osadzonych w innych mechanizmach uspołeczniania i konsumpcji mediów (2010, s. 9). To dodatkowy argument za potrzebą wspomnianej już wtórnej socjalizacji medialnej mniej kompetentnych opiekunów.

Zainteresowanie grą i decyzja o wejściu w sytuację grania może wywołać u gracza poczucie immersji, które stanowi pewnego rodzaju potwierdzenie wysokiej jakości danej produkcji korespondujące z preferencjami konkretnego odbiorcy. Immersję można definiować na wiele sposobów, a w klasycznym dla badań gier ujęciu Janet Murray jest ona rozumiana „jako wrażenie otoczenia przez inną rzeczywistość, która angażuje zmysły i uwagę osoby ulegającej temu zjawisku" (1997, s. 98–99). Popularna scenka rodzajowa z życia wielu rodzin, w której zapatrzone w ekran dziecko nie reaguje na komunikaty rodzica, częściowo bywa powodowana właśnie takim stanem immersji.

Przedstawiona specyfika gier i charakter relacji na linii gra – gracz wymagają przyjęcia odpowiedniego nastawienia, a przede wszystkim odrzucenia postaw redukujących gry cyfrowe do schematów właściwych dla starszych mediów. Zdarza się, że dorośli, szczególnie w kontekście grających dzieci, traktują to medium jako rodzaj filmu animowanego czy kreskówki. Jednocześnie często można natknąć się na wypowiedzi jednoznacznie wywyższające książki nad gry. Przyjrzyjmy się nieco bliżej podstawowym cechom, które charakteryzują te media (tabela nr 1).

W tabeli w sposób uproszczony przedstawiono typowe, chociaż niejedyne i niekoniecznie tylko takie, zależności pomiędzy książką, filmem oraz grą cyfrową. Rozpoczynając od kwestii podstawowej, czyli podstawy materialnej, książki wciąż stosunkowo często przyjmują postać papierową, chociaż coraz częściej sięgamy po nie w edycjach cyfrowych (e-booki, audiobooki). Film jest już dystrybuowany głównie w formie cyfrowej,

Tabela 1
Zestawienie książek, filmów i gier ze względu na wybrane cechy. Opr. własne.

	KSIĄŻKA	FILM	GRA WIDEO
Podstawa materialna	analogowo-cyfrowa	cyfrowa	cyfrowa
Rodzaj narracji	liniowa	liniowa	zmienna (ergodyczna)
Perspektywa odbiorcy	obserwatora	obserwatora	uczestnika (wymuszona aktywność)
Potencjał wpływu na odbiorcę	ograniczony	poszerzony	szeroki
Schemat konsumpcji	indywidualna, grupowa	indywidualna, grupowa	indywidualna, grupowa, sieciowa

a analogowe technologie filmowe (np. VHS) są w zasadzie rzadkością. Natomiast gry cyfrowe od początku swojego istnienia, czyli końcówki lat 60. XX wieku, były cyfrowe i nierozerwalnie związane z postępem w zakresie technologii informatycznych (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2008, s. 50–52). Bez rozwoju kolejnych rozwiązań sprzętowych i związanej z tym rosnącej mocy obliczeniowej komputerów oraz konsol nie byłoby możliwe wygenerowanie skomplikowanych i przekonujących symulacji, a tym samym złożonych światów wirtualnych. To ważne, ponieważ współczesne gry często oferują znacznie większe możliwości interakcji czy też zawierają znacznie bardziej sugestywne obrazy niż produkcje sprzed kilku czy kilkunastu lat. W tym sensie nieco zwodnicze może być przekonanie wielu dorosłych, że gry ich dzieciństwa są tym samym co produkcje, po które mogą sięgać ich własne dzieci.

Kolejne ważne kryterium to rodzaj narracji. Nawet jeśli weźmiemy pod uwagę mniej typowe podejścia, jak np. książki paragrafowe (za przykład można podać klasyczną *Grę w klasy* Julia Cortázara z 1963 roku) czy filmy interaktywne (chyba najbardziej znanym przykładem ostatnich lat będzie netflixowy *Black Mirror: Bandersnatch* z 2018 roku), to zasadniczo te tradycyjne media cechują się liniową narracją. W tym zakresie gry wyróżniają się opisaną już ergodycznością. Możliwość rozegrania odmiennych wersji historii, np. poprzez wybór innego bohatera czy ścieżki fabularnej, stanowi cechę wielu produkcji. Oczywiście potencjał ten jest mniej lub bardziej ograniczony w zależności od gatunku czy technologicznego projektu gry, a nawet kompetencji lub preferowanego stylu rozgrywki użytkownika. Ten ostatni w zależności od osoby i produkcji może bardzo się różnić. W klasycznej już typologii graczy badacz i projektant gier Richard Bartle wyodrębnił cztery ich typy (1996):

- **Zdobywcy** – dla których ważne jest gromadzenie punktów i wirtualnych przedmiotów, a przez to zwiększanie poziomu swojej postaci w grze;
- **Odkrywcy** – starający się możliwie głęboko poznać uniwersum oraz system (mechaniki) danej produkcji;
- **Społecznicy** – skupiający się na nawiązywaniu znajomości z innymi ludźmi; dla nich gra jest przede wszystkim przestrzenią interakcji z innymi osobami;
- **Zabójcy** – w przypadku których dochodzi do narzucania się innym w formie natarczywego wspierania pozostałych graczy (np. przez narzucanie własnej wizji rozgrywki) czy częściej przez agresję i szkodzenie innym postaciom (np. zabójstwa).

Inne kryterium, które warto wyróżnić, to perspektywa odbiorcy. W książkach oraz filmach zazwyczaj (poza wymienionymi wyżej przykładami) przyjmujemy rolę biernego obserwatora. Czytelnik czy widz może przy minimalnym zaangażowaniu przyjmować treści. Osoba, która jedynie przygląda się grze, nie jest graczem i nie ma dostępu do doświadczenia właściwego praktyce grania. Pełne zrozumienie specyfiki gier cyfrowych wymaga uświadomienia sobie tego jedynie na pozór nieistotnego rozróżnienia. Wymownie opisał to Mirosław Filiciak (2006) w odniesieniu do meczu piłki nożnej (zasada pozostaje ta sama, więc przykład jest adekwatny):

> Dla biernego widza zajmującego miejsce na trybunach, mecz układa się w historię – ma swój początek i finał, oddzielone okresem wzlotów i upadków obu drużyn. Jednak w wypadku gier wideo nie jesteśmy widzami na trybunach. Jesteśmy piłkarzami – sami mamy wpływ na przebieg rozgrywki, więc powinniśmy przyjąć perspektywę zawodników na murawie. A to, czego doświadcza piłkarz w trakcie

meczu, nie daje się sprowadzić do prostej historyjki. Reasumując: choć ciąg znaków tworzony w trakcie gry daje często efekt podobny do narracji, to nie można na niego patrzeć tylko w kategoriach efektu (s. 56).

Zrozumienie opisywanych tu praktyk, a także osób w nie zaangażowanych, wymaga więc podjęcia samodzielnej próby ich przeżycia. W tym sensie doświadczenia wyniesione z lektur książek czy seansów filmowych nie są wystarczające do pełnego przyswojenia opisywanego tu fenomenu gamingu.

Inną trudno uchwytną cechą charakterystyczną gier cyfrowych jest ich potencjał wielopoziomowego oddziaływania na odbiorców. Gry, podobnie jak książki, zawierają teksty, a niekiedy nawet kompletne utwory literackie (np. całe księgi w komputerowych grach fabularnych). Dodatkowo, jak filmy, w warstwie zmediatyzowanej są ciągiem obrazów oraz dźwięków. Jednak to nie wszystko. Gry cyfrowe mogą oddziaływać na zmysł dotyku poprzez systemy wibracji montowane w kontrolerach. Znacznie też mocniej angażują funkcje motoryczne, gdyż jak to opisano, wymagają czynnego zaangażowania po stronie graczy. Zazwyczaj ogranicza się to do ruchu dłoni, ale na rynku dostępne są tzw. gry ruchowe (*exergames*), które stanowią formę ćwiczeń. Przykładem może być mobilna gra *Pokemon Go*, łącząca technologię rozszerzonej rzeczywistości (*augmented reality*) z grą miejską i ruchową. W coraz istotniejszym segmencie rozwiązań VR (*virtual reality*) obserwujemy rozwój takich interfejsów jak rękawice haptyczne (umożliwiają dotykanie i manipulowanie wirtualnymi obiektami), maty do chodzenia czy kombinezony umożliwiające odczuwanie bodźców dotykowych na znacznej powierzchni ciała. Oczywiście wiele z tych technologii jest wciąż na wczesnym etapie rozwoju. Jednak nawet w przypadku zwykłych gier cyfrowych możemy mówić o bardzo szerokim potencjale wpływu na odbiorcę, co dobrze opisują rozważania Pawła Grabarczyka, który przedstawił to w odniesieniu do pięciu podstawowych funkcji poznawczych człowieka oraz odczuwanych w trakcie rywalizacji emocji. Grabarczyk podzielił gry na angażujące i nieangażujące. Obie te kategorie należy rozumieć jako przeciwległe końce spektrum, na którym możemy osadzić dowolną produkcję. W takim ujęciu grą angażującą będzie złożony *Wiedźmin 3*, a nieangażującą popularne *Angry Birds*. Przy czym te ostatnie także wywołują zaangażowanie, ale innego rodzaju, co obrazuje tabela nr 2 (Grabarczyk, 2015, s. 99–102).

Tabela 2
Podział na gry nieangażujące i angażujące Pawła Grabarczyka.

FUNKCJA POZNAWCZA	GRA ANGAŻUJĄCA	GRA NIEANGAŻUJĄCA
Intelekt	relatywnie złożone zagadki	proste, łatwe do powtórzenia, umowne i oparte na znanych schematach zagadki
Pamięć	konieczność zapamiętywania sporej ilości informacji	niewielka ilość informacji do zapamiętania
Wyobraźnia	trud interpretacji niejednoznacznych symboli	prosta symbolika, oczywiste nawiązania
Uwaga	konieczność utrzymania ciągłej uwagi przez dłuższy czas	pojedyncze i krótkie sesje rozgrywki
Motoryka	potrzeba operowania bardziej złożonym modelem sterowania	brak konieczności posiadania jakichkolwiek specjalnych umiejętności motorycznych; uproszczone sterowanie
Emocje	odwołują się do zdecydowanie bogatszego zakresu emocji (np. strach, stres, przygnębienie)	zazwyczaj prezentują światy pogodne, kolorowe i „bezpieczne" (tzn. unikające kontrowersji)

Ostatnią cechą, pod względem której warto porównać książki, filmy i gry, jest schemat konsumpcji. Czytanie książek czy oglądanie filmów może odbywać się w formie indywidualnej bądź grupowej. Tak samo jest z graniem, przy czym w tym przypadku ujawnia się kolejny, właściwy tylko temu medium wymiar konsumpcji sieciowej. Jest to możliwe w ramach przedstawionych trybów wieloosobowych. Niektóre produkcje pozwalają na jednoczesną rozgrywkę nawet dziesiątek tysięcy graczy, czego przykładem jest *Eve Online*, będąca złożonym symulatorem MMO, w którym gracze rozwijają swoją flotę statków i rywalizują o cyfrową przestrzeń kosmiczną, ze szczególnym uwzględnieniem wypełniających ją zasobów.

Najważniejsze klasyfikacje gier

Jak wynika z powyższych rozważań, gry cyfrowe są różnorodne i wielowymiarowe. Dodatkowo próby ich zrozumienia komplikuje postępująca i historycznie zmienna fuzja gatunkowa, związana m.in. ze wspomnianym rozwojem tego medium w sferze technologicznej, ale też tematycznej czy mechanicznej, praktyk ich odbioru czy wzajemnych oddziaływań gatunkowych pomiędzy grami a innymi mediami, na co wskazuje badaczka tego fenomenu Maria B. Garda (2015, s. 76). Z tego powodu coraz trudniej przypisać niektóre gry do jednego gatunku (powstają formy hybrydyczne), ale też można wskazać kilka przykładów popularnych korelacji elementów gatunkowych, np. zestawienie cRPG (komputerowych gier fabularnych) z tematyką fantasy i praktyką odbioru wymuszającą głębokie zaangażowanie po stronie gracza, czego przykładem mogą być popularne serie gier cRPG takie jak *The Elder Scrolls*. Maria B. Garda w swoich rozważaniach proponuje trzy warstwy gatunkowości gier cyfrowych (2015, s. 72–73):

1. **Gatunki tematyczne:** wyznaczane są głównie w oparciu o warstwę zmediatyzowaną (reprezentacyjną), czyli style wizualne, konstrukcję świata i jego przestrzeni, ale też czas oraz miejsce akcji czy rodzaje narracji. W grach popularne są takie gatunki tematyczne jak fantasy, science fiction, horror itp.
2. **Gatunki ludyczne:** ich podstawą jest poziom reguł, czyli wewnętrznej organizacji formuły gry. Dlatego determinują je takie wskaźniki jak podstawowa mechanika (np. gry typu „układanki" jak *Tetris* czy *Candy Crush Saga*), ekonomia (np. gry strategiczne), perspektywa kamery (np. TPP – trzecioosobowa czy FPP – pierwszoosobowa) lub też sposób rozwoju postaci (cRPG). Przy czym jeśli chodzi o gatunki ludyczne, to zazwyczaj nie wyróżniają się one w oparciu o jedno jasne kryterium, a raczej stanowią kompilację kilku elementów, z których jedne mogą być bardziej kluczowe od innych.
3. **Gatunki funkcjonalne:** wyznacza się je względem doświadczenia rozgrywki i definiuje pod kątem praktyk oraz kontekstu odbioru gry. Maria B. Garda wyróżnia tu dwa podziały. Pierwszy odnosi się do celu, któremu dana gra ma służyć. Jeśli nie jest to dostarczenie rozgrywki, to mamy do czynienia z grą poważną (*serious games*)[2]; jeśli dana produkcja ma przede wszystkim bawić, to jest produktem rozrywkowym (*entertainment games*). Drugi podział dotyczy poziomu zaangażowania poznawczego, jaki gra wywołuje u odbiorcy. W ramach tej klasyfikacji wyróżnia ona opisane już wcześniej dwa rodzaje gier: angażujące i nieangażujące.

Charakterystyka opisanych warstw gatunkowości gier cyfrowych uświadamia, że od strony praktycznej coraz trudniej rozpoznawać gry tylko w oparciu o charakterystykę gatunkową. Nie jest to związane jedynie z koniecznością posiadania pogłębionej wiedzy o grach, ale też wspomnianą hybrydyzacją. Dodatkowo sprawę utrudniają rozbieżności na listach gatunków popularnych sklepów internetowych, które prezentuje poniższe zestawienie.

STEAM	największa platforma cyfrowej dystrybucji gier na PC	Podstawowa lista gatunków: Akcja; MMO; Niezależne; Przygodowe; Rekreacyjne; RPG; Sportowe; Strategiczne; Symulacje; Wyścigowe
ALLEGRO	największy polski portal aukcyjny	W podkategorii Komputerowe PC: Bijatyki; Czasopisma z grami; Gry akcji; Logiczne; Przygodowe; Role Playing (RPG); Sportowe; Strategiczne; Strzelaniny; Symulacje; Towarzyskie; Wyścigi; Zręcznościowe; Pozostałe
GOOGLE PLAY	oficjalny sklep z grami i aplikacjami mobilnymi systemu Android	Podstawowa lista gatunków: Akcja; Edukacyjne; Fabularne; Karciane; Kasyno; Łamigłówki; Muzyka; Planszowe; Przygodowe; Quizy; Rekreacyjne; Słowne; Sport; Strategie; Symulacyjne; Wyścigi; Zręcznościowe (dodatkowo osobna kategoria Gry familijne)
PLAYSTATION STORE	oficjalny sklep z grami dla konsoli Sony PlayStation 4	Podstawowa lista gatunków: Akcja i Przygoda; Zręcznościowe; Samochody i Wyścigi; Bijatyki; Horror; Dziecięce i Familijne; Impreza, Muzyka, Taniec; Platforma; Gry Logiczne; RPG; Strzelanki; Symulacje; Sport; Strategie; Wyjątkowe

2 Gry poważne zostały szerzej opisane w dalszej części rozdziału we fragmencie poświęconym edukacyjnym aspektom omawianego medium.

Jak widać, najpopularniejsze sklepy z grami mogą kategoryzować tę samą produkcję w oparciu o odmienne kategorie gatunkowe. Z tego powodu świadomy konsument powinien sięgać po opisy. W tym celu warto odwiedzać największą polską encyklopedię gier portalu Gry Online[3] lub anglojęzyczną witrynę Common Sense Media[4]. Alternatywnie można weryfikować charakter danej produkcji, oglądając zwiastuny lub zapisy rozgrywki (tzw. *let's play*) na portalu YouTube – zazwyczaj wystarczy wpisać w polu wyszukiwania tytuł interesującej nas gry. Przy czym każdej, nawet z pozoru prostej grze warto poświęcić przynajmniej kilkanaście minut w związku z przedstawioną złożonością i zmiennością wielu współczesnych produkcji.

Zapamiętać należy też inną ważną klasyfikację, jaką jest PEGI (Pan European Game Information)[5], według której kataloguje się gry w odniesieniu do ich zawartości i poziomu dostosowania do wieku graczy. Na obowiązujący w Europie i Polsce system PEGI składają się dwa poziomy informacji[6]:

1. **Oznaczenia wiekowe** – pięć kategorii (+3, +7, +12, +16 i +18), które stanowią sugestię co do minimalnego wieku odbiorcy, do jakiego dostosowana jest dana gra cyfrowa. Im niższa kategoria, tym mniejsze prawdopodobieństwo, że gra zawiera elementy mogące wywołać u młodego odbiorcy strach, narazić go na widok przemocy czy wulgarny język, zachęcić do zachowań hazardowych, wyeksponować na treści o charakterze seksualnym i nagość, ukazać sytuacje zażywania narkotyków, picia alkoholu lub palenia tytoniu czy wreszcie narazić na kontakt ze scenami zawierającymi stereotypy o charakterze etnicznym, religijnym, nacjonalistycznym lub innym, które mogą stanowić rodzaj treści nawołującej do nienawiści. Co ważne, niektóre z najpopularniejszych gier to produkcje dla graczy 16+ i 18+ i trudno zakładać, że po tak popularne tytuły (setki milionów użytkowników) sięgają tylko dorośli, dlatego należy przyjąć, że część dzieci ma kontakt z cyfrową zawartością, która może mieć niekorzystny wpływ na ich dobrostan.

3 https://www.gry-online.pl/gry/

4 https://www.commonsensemedia.org/

5 Więcej o PEGI w drugiej części rozdziału oraz na oficjalnej polskiej stronie systemu: https://pegi.info/pl/.

6 Pełne opisy kategorii wiekowych oraz deskryptorów treści PEGI znaleźć można na stronie: https://pegi.info/pl/node/59.

www.pegi.info

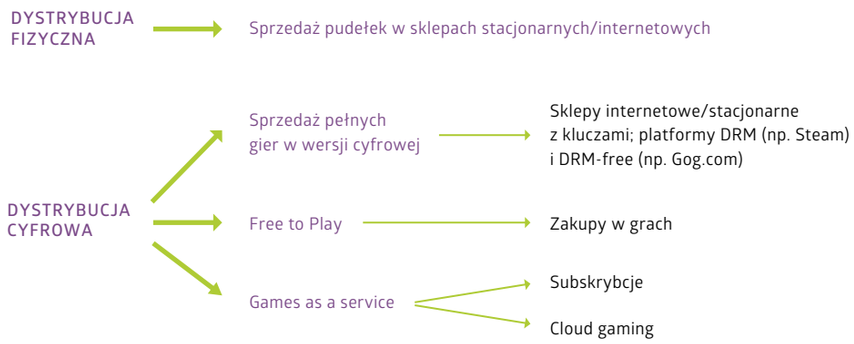
2. **Deskryptory treści** – osiem symboli, które wskazują, jakie potencjalnie niepożądane elementy zawiera dana produkcja. Są to: wulgarny język, dyskryminacja, narkotyki, strach, hazard, seks, przemoc oraz funkcja opłat w grze.

Każda oficjalnie wydana w Polsce gra zawiera oznaczenia PEGI. W wersji fizycznej znajdują się one m.in. na pudełku, więc można się z nimi zapoznać jeszcze przed dokonaniem zakupu. Oczywiście informacje na temat przedziału wiekowego można znaleźć też w Internecie, np. na stronie PEGI czy też na wyżej polecanych witrynach. Warto zwracać uwagę nie tylko na cyfrę wskazującą dopuszczalny wiek, ale także dodatkowe deskryptory.

Wreszcie ostatnim ważnym z perspektywy odbiorców podziałem gier cyfrowych jest ich rozróżnienie na podstawie modelu dystrybucji oraz sposobów monetyzacji (czerpania korzyści finansowych), co przedstawia poniższy uproszczony schemat (Ilustracja 2).

Ujmując to zagadnienie od strony praktycznej, najbardziej dochodowe obecnie modele dystrybucji gier to tracąca na znaczeniu tradycyjna sprzedaż w wersji pudełkowej (głównie na konsolach, rzadziej komputerach), coraz popularniejsza sprzedaż wersji cyfrowych (najbardziej popularna na PC i konsolach) oraz model Free to Play (F2P) (Wijman, 2020). Ten ostatni jest dominujący na rynku gier mobilnych oraz w części subrynku gier komputerowych (przede wszystkim produkcje sieciowe, gry przeglądarkowe) i polega na oferowaniu darmowych gier, które jednak wymagają wydawania prawdziwych pieniędzy na mniej (np. fragmenty ekwipunku jedynie upiększające wygląd bohatera) lub bardziej (np. punkty akcji czy też przedmioty poprawiające statystyki postaci) przydatne w rozgrywce elementy, co jest zazwyczaj realizowane poprzez zakupy w grze. Niestety nie wszystkie gry F2P są zaprojektowane w sposób przyjazny dla użytkowników. Niektóre z nich bywają określane mianem *pay to win* (P2W), ponieważ stosuje się w nich agresywny model monetyzacji, co w praktyce uniemożliwia rozgrywkę bez inwestowania prawdziwej waluty (por. Żywiczyński, 2017).

Ilustracja 2
Diagram najpopularniejszych metod dystrybucji i monetyzacji gier. Opr. własne.


DYSTRYBUCJA FIZYCZNA
Sprzedaż pudełek w sklepach stacjonarnych/internetowych
DYSTRYBUCJA CYFROWA
Sprzedaż pełnych gier w wersji cyfrowej
Sklepy internetowe/stacjonarne z kluczami; platformy DRM (np. Steam) i DRM-free (np. Gog.com)
Free to Play
Zakupy w grach
Games as a service
Subskrybcje
Cloud gaming

Wiele nowych produkcji, szczególnie mobilnych, zawiera zakamuflowane mechanizmy zmuszające do zakupów w grze. Dlatego udostępniając grę młodszym graczom, warto poświęcić kilkanaście minut na przeszukanie stron lub forów dyskusyjnych w poszukiwaniu informacji na ten temat. Alternatywnie można samodzielnie zapoznać się z grą, jednocześnie pamiętając, że początkowo może ona sugerować możliwość wolnej od opłat rozgrywki w celu przywiązania odbiorcy, a przez to zwiększenia prawdopodobieństwa podjęcia decyzji o poświęceniu prawdziwej waluty na cyfrową zawartość na późniejszym etapie rozgrywki, gdy – zgodnie z przytoczoną definicją Jespera Juula – gracz czuje się już mocno przywiązany do wyniku. W grach mobilnych dostępna jest często alternatywa w postaci wbudowanych reklam. Ich oglądanie pozwala zazwyczaj na kontynuowanie zabawy, jednak taka forma „zapłaty" naraża odbiorców na kontakt z niekiedy nachalnymi przekazami marketingowymi. Opisane tu zagadnienia są szczególnie ważne, ponieważ transakcje realizowane w grach generują 74% przychodów – w segmencie mobilnym aż 98% (!) – w branży w skali globalnej (Wijman, 2020). Podobne mechanizmy są implementowane w grach przeglądarkowych. Coraz popularniejszym, chociaż obecnie generującym zaledwie 4% globalnych przychodów, pomysłem na sprzedaż gier jest model subskrypcji – historycznie kojarzony z abonamentem na grę, jak chociażby w bardzo popularnym przed kilkoma laty MMORPG *World of Warcraft*, a obecnie realizowany raczej poprzez czasowy dostęp do platform z grami. Opłacając dostęp do takiej platformy (na miesiąc lub dłuższy okres, co zazwyczaj obniża całkowity koszt zakupu subskrypcji), gracz zyskuje możliwość pobierania gier dostępnych w bibliotece (która z czasem, choć nie zawsze, jest powiększana), a następnie ich instalowania na urządzeniu. Po wygaśnięciu subskrypcji dostęp do gier jest blokowany, ale jej wznowienie pozwala zwykle na kontynuowanie rozgrywki. Wysokość opłaty – w zależności od serwisu i planu abonamentowego – wynosi od kilku do kilkudziesięciu złotych miesięcznie. Najpopularniejsze obecnie tego typu usługi to:

- **Microsoft Game Pass:** oferowany na komputerach z systemem Windows 10 oraz konsolach Xbox One; pozwala uruchamiać część gier z konsoli Xbox na komputerach osobistych;
- **Humble Choice:** dostępny na komputerach osobistych, w zależności od opcji abonamentowej pozwala pobierać pliki z grami, czyli tzw. wersje bez DRM-u (*DRM-free*)[7]. Brak DRM-u nie tylko pozwala na tworzenie kopii zapasowych, ale zabezpiecza też na wypadek zamknięcia usługi, co w przypadku wersji z DRM-em oznacza w praktyce utratę dostępu do wykupionych gier.
- **Origin Access/EA Access:** oferowany przez jednego z największych producentów gier firmę Electronic Arts odpowiednio na komputerach (poprzez instalowanego na urządzeniu klienta o nazwie Origin) oraz konsolach Xbox One;
- **UPlay+:** podobny do Origin Access serwis obsługiwany przez innego potentata branży elektronicznej rozrywki, firmę Ubisoft. Do działania na komputerach wymaga zainstalowanego klienta Uplay.

Jako osobną, aczkolwiek także realizowaną w modelu subskrypcji, formę dostępu do gier warto wymienić *cloud gaming*, czyli tzw. granie w chmurze, określane też mianem grania na żądanie czy też streamingu gier. Jest to swego rodzaju Game On Demand (GOD, gra na życzenie), które różni się od opisanych powyżej serwisów przede

7 DRM (*Digital Rights Management*) to tzw. system zarządzania prawami cyfrowymi, na który składają się zaszyte w plikach (filmu, e-booka czy gry wideo) informacje pozwalające na weryfikację oryginalności produktu i praw do jego legalnego odtwarzania. Obecnie DRM-y wymagają logowania do specjalnych usług, które każdorazowo weryfikują legalność uruchamianej gry. Najpopularniejszym w branży gier DRM-em, a zarazem całą platformą sprzedażową, jest komputerowy Steam od firmy Valve.

wszystkim brakiem konieczności pobierania i instalowania gry na urządzeniu. Ma to coraz większe znaczenie w dobie bardziej realistycznych i rozbudowanych gier, które wymagają kilkudziesięciu gigabajtów wolnej przestrzeni dyskowej oraz posiadania wydajnego i przez to drogiego urządzenia. Inna zaleta takiego rozwiązania to możliwość grania na różnych sprzętach w te same produkcje. Przykładem może być usługa PS Now. Jest to serwis firmy Sony, pozwalający na grę w tytuły wydane na kilku wersjach konsoli PlayStation, a także ich streaming na komputery osobiste. Opłata subskrypcji PS Now otwiera zatem możliwość skorzystania na komputerach z gier, które nigdy na tej platformie nie zostały wydane – wystarcza do tego przeciętnej klasy PC z dostępem do Internetu oraz kompatybilnym kontrolerem. W praktyce użytkownik może uruchomić na biurowym komputerze hit z konsoli PlayStation 4, używając przy tym pada (tj. kontrolera) zaprojektowanego dla konkurencyjnego Xboxa One. Inne serwisy cloudgamingowe to Shadow, Vortex, GeForce Now czy Google Stadia. Warto jednak pamiętać, że chociaż pierwsze tego rodzaju usługi powstawały już pod koniec ubiegłej dekady (niedostępne już Gaikai w 2008 roku, a OnLive rok później), to wiele z nich ciągle znajduje się w sferze technologicznego oraz biznesowego rozwoju, stanowiąc raczej potencjalną przyszłość elektronicznej rozrywki, a nie branżowy standard.

Podsumowując, decyzja o zakupie każdej gry powinna być dobrze przemyślana pod kątem wieku odbiorcy, jej zawartości, zainteresowań czy preferencji gracza oraz celu. Wydaje się, że modelowa ścieżka zakupowa może wyglądać w następujący sposób:

KATEGORIA WIEKOWA: PEGI	GATUNEK GRY: OPISY, ENCYKLOPEDIE, YOUTUBE	TEMATYKA: OPISY, ENCYKLOPEDIE, YOUTUBE	PLATFORMA: SPRZĘT	ŹRÓDŁO
Czy gra jest dostosowana do wieku odbiorcy? Co na ten temat mówi system PEGI?	Czy jest to gra o wyraźnych granicach gatunkowych (np. wyścigowa), a może ma charakter hybrydowy?	W jaką tematykę wpisuje się ta produkcja? Fantasy? Science fiction? Czy to mnie/gracza interesuje?	Jakiej wersji gry potrzebuję? PC? Konsole? Mobilna?	Gdzie ją kupię? Wersja fizyczna, cyfrowa, w subskrybcji?

Czy na grach da się zarobić? Ależ tak! Stan i przyszłość branży gier cyfrowych

Polska branża gier cyfrowych od lat przeżywa nieustanny rozwój i to pod wieloma względami. Systematycznie rośnie liczba firm (studiów) tworzących gry cyfrowe. W roku 2017 szacowano ich liczbę na około 300–400 (Bobrowski, Rodzińska-Szary, Krampus-Sepielak, Śliwiński, Rudnicki, 2017, s. 68), a w 2020 roku 500–600 (Bobrowski, Śliwiński, Krampus-Sepielak, Gałuszka, Mirowski, 2020, s. 5). W 2018 roku wartość branży przekroczyła 500 mln dolarów, co dało Polsce miejsce w drugiej dziesiątce największych rynków growych na świecie (jmr/rg, 2018). Niektóre z polskich marek wzbudzają dziś powszechne – także globalnie – uznanie. Sztandarowym przykładem jest oczywiście seria gier *Wiedźmin* od CD Projekt (CDP), a szczególnie trzecia i jak na razie ostatnia część, która zdobyła kilkaset nagród branżowych (Nagan, 2017), sprzedała się w nakładzie przekraczającym 20 mln sztuk (Kotowski, 2019), mając tym samym duży wpływ na wielomilionowe zyski tego największego polskiego producenta gier cyfrowych. Znaczny odsetek zysków dla tego tytułu wygenerowano na platformie komputerów osobistych (PC), co nie dziwi wobec „pecetowego" charakteru polskiego rynku gier. Jest to jedna ze specyfik rodzimej branży i polega na tym, że w Polsce relatywnie częściej gra się na PC niż konsolach. Jednocześnie podobnie jak w Europie (ISFE, 2019, s. 7) czy Ameryce (ESA, 2019a, s. 6) także polscy badani bardzo często deklarują granie na urządzeniach mobilnych (Bobrowski, Śliwiński, Krampus-Sepielak, Gałuszka, Rodzińska-Szary, 2019).

Inną cechą wyróżniającą polski rynek jest dominacja jednej firmy – CD Projekt – w której skład wchodzą: CD Projekt RED (studio produkujące gry) i GOG (globalna platforma cyfrowej dystrybucji gier). Wartość akcji tej spółki wzrasta od lat w efekcie coraz większych sukcesów kolejnych gier. Warto odnotować, że na początku 2020 roku ich cena wyraźnie podskoczyła w związku z premierą serialu *Wiedźmin* na Netflixie i wynikającym z tego skokiem popularności gry *Wiedźmin 3 Dziki Gon*. Kapitalizacja (wartość spółki) na poziomie 27 mld zł dała CDP piąte miejsce na warszawskiej giełdzie przed chociażby Bankiem Pekao (Business Insider, 2020). Kilka miesięcy później, na początku kwietnia 2020 roku, to przedsiębiorstwo stało się powodem historycznej – i bardzo symbolicznej – zmiany na Giełdzie Papierów Wartościowych,

kiedy jego wycena przekroczyła wartość akcji takich spółek jak PZU, PKN Orlen czy PGNiG (Sąsiada, 2020). Okazuje się, że w dobie pandemii koronawirusa inwestorzy bardziej uwierzyli w stabilność producenta gier niż jednego z głównych banków czy lidera na rynku naftowo-paliwowym. Sukces CDP jest tak duży, że przerasta on całą resztę polskiej branży elektronicznej rozrywki. Wycena CDP jest kilkukrotnie wyższa niż łączna wartość giełdowa wszystkich innych producentów gier notowanych na Giełdzie Papierów Wartościowych i NewConnect (Torchała, 2019). Jednocześnie CDP nie może się równać pod względem generowanych przychodów ze światową czołówką, np. EA czy Activision (Torchała, 2019), chociaż w połowie maja polska firma stała się na moment najwyżej wycenianym producentem gier w Europie, wyprzedzając francuskiego potentata Ubisoft (PolskiGamedev, 2020). Mimo tak doskonałych wyników CDP niektórzy eksperci mówią wprost o bańce w kontekście hurraoptymizmu względem rodzimej branży i wycen producentów gier (Pałasz, 2019). Skalę możliwych wahań na rynku pokazują wyraźne spadki notowań CDP, jak i innych producentów, po ogłoszeniu sześciomiesięcznego przesunięcia premiery długo wyczekiwanego *Cyberpunka 2077* (Witczak, 2020). Ta najbardziej oczekiwana polska gra generuje ogromne zainteresowanie na całym świecie, co wynika także z zaangażowania gwiazd Hollywood. Jedną z nich jest nie kto inny jak Keanu Reeves, czyli odtwórca ról Johnny'ego Mnemonica czy Neo z *Matrixa* – filmów kultowych w niektórych kręgach fanów science fiction. Reeves wcieli się w jedną z dostępnych w grze postaci, ofiarując jej swój prawdziwy wizerunek.

Przyszłość branży to najpewniej dalszy rozwój e-sportu (Zawadzki, 2019), który od kilku lat stanowi jeden z najlepiej rozwijających się sektorów rynku elektronicznej rozrywki, w ramach którego da się wskazać kilka dochodowych subobszarów (organizacja wydarzeń, w tym turniejów, trening i sponsoring zespołów, sprzedaż napojów i przekąsek, produkcja profesjonalnego sprzętu do grania, wynajem obiektów, sprzedaż praw do transmisji, marketing i public relations etc.). Potencjał e-sportu zauważono nawet na średnim szczeblu szkolnictwa, czego przykładem są pierwsze klasy e-sportowe w polskich technikach, w których rozwijane są kompetencje pozwalające na rozpoczęcie kariery zawodowego gracza, czyli e-sportowca (Wieloch, 2019). Jednocześnie wciąż ten „trend kulturowy" nie został w pełni rozpoznany zarówno przez większość społeczeństwa, jak i świat biznesu

(Herman, 2018). Wiemy jednak, że modelowym odbiorcą e-sportu wcale nie jest dziecko, a raczej „osoba dorosła, często dobrze wykształcona, posiadająca stałe dochody" (Sport TVP, 2018).

Osobna kwestia to VR, w którego przypadku trudno o jednoznaczną ocenę. Z jednej strony mówi się już o XR (*extended reality*), czyli płynnym połączeniu technologii VR (*virtual reality*), AR (*augmented reality*) i MR (*mixed reality*) (ESA, 2019b), z drugiej wiemy, że proces popularyzacji tej technologii wcale nie przebiega błyskawicznie. Np. w 2018 roku zaledwie 8% grających amerykańskich gospodarstw domowych posiadało dedykowane urządzenie do VR – to niewiele jak na ten dość szybko adaptujący nowinki technologiczne rynek (ESA, 2018, s. 5). Rozwiązania wirtualnej i poszerzonej rzeczywistości z pewnością mają pewien potencjał w zastosowaniach profesjonalnych i „poważnych" (czego przykładem mogą być takie inicjatywy jak XR for Change), ale czy można zakładać ich szybką popularyzację w świecie gamingu? Sceptyczny z pewnością jest jeden z czołowych producentów na rynku elektronicznej rozrywki, czyli Microsoft, który nie zamierza wydawać zestawu VR dla kolejnej generacji swojej konsoli Xbox (Gajewski, 2019). Inaczej postąpił jednak główny konkurent Microsoft, czyli Sony, który w dedykowany headset VR wyposażył już obecną konsolę, czyli PlayStation 4 i podobny zamiar ma względem jej następcy (Gajewski, 2019). Jednocześnie zaledwie 5% posiadaczy PS4 zdecydowało się na dokupienie VR-owego akcesorium (Gajewski, 2019). Na rynku PC korzystanie z VR jest wciąż stosunkowo drogie. To raczej nisza dla entuzjastów i wczesnych użytkowników, ponieważ skompletowanie zestawu oznacza wydatek nawet kilku tysięcy złotych, biorąc pod uwagę zakup/modernizację komputera, który musi dysponować relatywnie wysoką wydajnością oraz samych gogli VR. Inaczej wygląda kwestia tzw. mobilnego VR – w sprzedaży nie brakuje różnej jakości gogli VR, które przeznaczone są do wykorzystania ze smartfonem. Rozstrzał możliwości jest tu bardzo szeroki – od zupełnie darmowych i własnoręcznie tworzonych gogli z kartonu (wzorowanych na Google Cardboard), przez plastikowe obudowy od mniej lub bardziej znanych producentów elektroniki użytkowej, po niezależne rozwiązania (*all-in-one*) typu Oculus Go/Quest, do których działania nie potrzeba komputera lub smartfona. Oczywiście im niższa cena, tym gorsze doświadczenie VR pod względem jakości oprawy audiowizualnej oraz

przenoszenia ruchów do wirtualnej rzeczywistości. Niestety kwestie te są na tyle istotne w VR, że kompromisy prowadzą zazwyczaj do zniechęcenia potencjalnego użytkownika względem technologii. Dodatkowa trudność w popularyzowaniu VR wiąże się z ciągle niedostateczną ofertą dostępnych gier/aplikacji, które należy produkować w zupełnie innym paradygmacie niż tradycyjne gry komputerowe/konsolowe (Szewczyk, 2017), a także problemami niektórych konsumentów z tzw. chorobą symulacyjną.

Jaka więc przyszłość czeka branżę elektronicznej rozrywki? Prawdopodobne trendy rozwoju to (por. QZ, 2018; Sarmini, 2019; MacDonald, 2019; Webb, 2019):

- **Postępujące przejście od tradycyjnej dystrybucji pudełkowej w stronę (abonamentowej) dystrybucji cyfrowej** – gry czasowo dostępne w subskrypcji, a nie na półce w pudełku;
- **Popularyzacja dystrybucji w modelu *games as a service*** w połączeniu z wydawaniem fragmentów historii, a nie całej gry od razu (darmowa zawartość na początek, kolejne „odcinki" historii za opłatą);
- **Odejście od tradycyjnych podziałów na platformy sprzętowe** w kierunku rozwiązań typu cross-screen (możliwość płynnego przechodzenia gry na różnych ekranach – komputera, telewizora, konsoli przenośnej czy smartfona/tabletu);
- **Powolne odejście od idei konsoli do gier** jako niezależnego urządzenia podłączonego do ekranu na rzecz streamingu gier;
- **Rozwój narzędzi do streamingu rozgrywek z gier i ich konsumpcji**, w tym obecnego monopolisty Twitcha, co pogłębi znaczenie nie tylko samych influencerów/streamerów, ale też tworzonych wokół nich wspólnot fanów;
- **Zmiana paradygmatu z gracza-konsumenta na gracza-współuczestnika/współtwórcę/widza;**
- **Poprawa różnorodności pod kątem etnicznym i konsumenckim** zarówno wśród producentów, jak i odbiorców gier;
- **Zaadaptowanie sztucznej inteligencji (AI)** w celu wzbogacenia doświadczeń płynących z rozgrywki, ale też tworzenia jeszcze bardziej efektywnych mechanizmów monetyzacji gier.

Zwyczaje growe, czyli jak chętnie i w co gramy

Z badań na temat branży gier wynika, że około 70% polskich internautów przynajmniej raz w miesiącu korzysta z gry cyfrowej, głównie na smartfonach lub PC, nieznacznie częściej są to mężczyźni (53% do 47%), najmocniej reprezentowaną grupą są osoby w wieku 25–34 lata (32%), pracujące i z wykształceniem średnim lub wyższym, a także przeciętnym statusem materialnym (Bobrowski, Śliwiński, Krampus-Sepielak, Gałuszka, Rodzińska-Szary, 2019). To pokazuje, że po gry nie sięgają głównie dzieci. Ten stereotyp nie jest już od dawna prawdziwy, co potwierdzają od wielu lat raporty publikowane przez Entertainment Software Association (ESA) czy Interactive Software Federation of Europe. Z ostatniego raportu-badania ESA 2019 *Essential Facts About The Computer And Video Game Industry* wynika, że w 75% amerykańskich gospodarstw domowych jest przynajmniej jeden gracz, 65% dorosłych obywateli USA to użytkownicy gier cyfrowych, ich średnia wieku to 33 lata, a 46% z nich to kobiety (ESA, 2019a, s. 4–5). Z tego raportu dowiadujemy się też, że amerykańscy gracze są bardziej skorzy do posiadania kreatywnej pasji (56% w populacji badanych graczy względem 49% dla ogółu Amerykanów), rozwijania umiejętności muzycznych (32% do 27%), regularnej medytacji (32% do 27%) czy stosowania diety wegetariańskiej (17% do 13%), a większość z nich (63%) gra z innymi osobami (ESA, 2019a, s. 8–9). Na głównych europejskich rynkach (Francja, Niemcy, Hiszpania oraz Wielka Brytania) 54% obywateli (6–64 lat) deklaruje korzystanie z gier cyfrowych, ich średni wiek to 31 lat, a 46% stanowią graczki (ISFE, 2019, s. 6–7).

Dlaczego gramy? Okazuje się, że głównie dla relaksu i redukcji stresu zazwyczaj w trybach dla pojedynczego gracza (Bobrowski, Śliwiński, Krampus-Sepielak, Gałuszka, Rodzińska-Szary, 2019). Z perspektywy producentów niepokojący może być fakt, że w Polsce wielu graczy sięga po produkcje, na których trudno zarobić. 57% z nich preferuje gry mobilne, przede wszystkim na urządzeniach z systemem Android, z którego korzysta aż 87% badanych (Bobrowski, Śliwiński, Krampus-Sepielak, Gałuszka, Rodzińska-Szary, 2019). Najpopularniejsze metody płatności to: przelew internetowy wśród użytkowników PC, przelew lub gotówka w sklepie w przypadku fanów gier konsolowych, sms premium u użytkowników gier przeglądarkowych oraz przelew internetowy wśród zwolenników gier społecznościowych (Bobrowski, Śliwiński,

Krampus-Sepielak, Gałuszka, Rodzińska-Szary, 2019). Jednocześnie gracze nie są zbyt chętni do kupowania dodatków do gier, a najwyższy odsetek – zaledwie 31% – zdecydowanych na taki krok odnotowano wśród osób korzystających z gier przeglądarkowych (Bobrowski, Śliwiński, Krampus-Sepielak, Gałuszka, Rodzińska-Szary, 2019). Warto w tym miejscu przestrzec rodziców, którzy korzystają z nieco mniej popularnej formy płatności, jaką jest karta debetowa. Jeśli dla własnej wygody pozostawiamy ją podpiętą do swojego profilu, to chwila nieuwagi może skończyć się nieprzyjemnie, gdy dziecko – zazwyczaj zupełnie nieświadome wartości zmarnowanych pieniędzy – postanowi dokonać samodzielnych zakupów w grze. Próba odzyskania środków w takiej sytuacji może nie być łatwa.

W kontekście charakterystyki uśrednionego polskiego gracza należy wspomnieć o różnicach w podejściu do gier pomiędzy rodzicami a dziećmi. Można podejrzewać, że niektórzy rodzice nie poważają growych pasji dzieci przy jednoczesnej akceptacji ich mocnego zaangażowania w tę formę aktywności. Wskazywać mogą na to wyniki jednego z badań, w którym wykazano, że komputer najczęściej służy dzieciom właśnie do grania, ale jednocześnie wspólne granie to najmniej lubiana i najrzadziej podejmowana przez rodziców aktywność z własnymi dziećmi (Squla, 2016). Jeśli chodzi o Polskę, to wiemy, że z wiekiem dzieci stają się coraz bardziej zaangażowanymi i zróżnicowanymi graczami, mimo tego w każdej kategorii wiekowej najchętniej wybierane są gry mobilne (Bobrowski, Śliwiński, Krampus-Sepielak, Gałuszka, Rodzińska-Szary, 2019). Częściej grają chłopcy niż dziewczynki (Sijko, 2014). Prawie 20% dzieci w wieku do 7 lat korzysta codziennie z gier na tablety i smartfony (Bobrowski, Śliwiński, Krampus-Sepielak, Gałuszka, Rodzińska-Szary, 2019), a już w 2015 roku raportowano, że korzystanie z urządzeń mobilnych – by oglądać filmy lub grać – przez dzieci w wieku 5 lat i więcej jest zjawiskiem powszechnym (Bąk, 2015, s. 8–9) i często wynikającym z chęci uzyskania wolnego czasu przez rodziców, którzy wykorzystują urządzenie lub grę w funkcji swoistej cyfrowej niani (Bąk, 2015, s. 14).

Pisanie o najchętniej wybieranych grach jest o tyle trudne, że dane te dość szybko mogą ulec dezaktualizacji. Poza tym w związku z opisanym wcześniej rozwojem form dystrybucji coraz trudniejsze staje się tworzenie rankingów popularności gier. Zresztą inny problem stanowią kryteria. Kupno, pobranie czy nawet instalacja gry może równie dobrze wskazywać na (zrealizowaną) chęć jej przejścia, jak i sprawdzenia, co w niektórych przypadkach może skutkować decyzją o zaprzestaniu dalszej zabawy lub zwrocie zakupionej gry (część platform sprzedażowych zezwala na taki ruch). Wreszcie niektóre rankingi dostępne są jedynie po uiszczeniu zaporowych opłat licencyjnych, gdyż są one kierowane głównie do odbiorców biznesowych, a nie indywidualnych klientów niezwiązanych zawodowo z produkcją czy sprzedażą gier.

Osoby zainteresowane statystykami odsyłam na niżej wymienione strony, gdzie regularnie publikowane są aktualne rankingi popularności gier w różnych kategoriach.

- **Najpopularniejsze gry na PC** (świat, dane aktualizowane co miesiąc):
  - https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/
- **Najpopularniejsze gry na Steam** (świat, dane aktualizowane co kilka godzin):
  - https://steamcharts.com/
- **Najchętniej oglądane gry PC na Twitch i YouTube** (świat, dane aktualizowane co miesiąc):
  - https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch-youtube/
- **Najpopularniejsze gry na konsole** (świat, dane z 2018):
  - http://www.vgchartz.com/yearly/2020/Global/
- **Najpopularniejsze gry mobilne** (Google Play i iTunes) w Q2 2020:
  - https://sensortower.com/blog/top-mobile-games-by-worldwide-revenue-december-2020

Pozytywne i negatywne aspekty korzystania z gier cyfrowych

Jak zostało to już dokładnie przedstawione, gry cyfrowe oferują ogromne bogactwo doświadczeń przeznaczonych dla bardzo różnorodnego grona odbiorców. Dlatego tak ważne jest świadome do nich podejście, szczególnie jeśli mają być wykorzystywane przez młodszych graczy. Wynika to z prostego faktu: z gamingiem związane są zarówno potencjalnie pozytywne, jak i negatywne konsekwencje. Jest ich jednak tak wiele, że trudno dokładnie opisać wszystkie możliwości. Poniższe zestawienie zawiera listę najważniejszych zdaniem autora pozytywnych oraz negatywnych aspektów sięgania po gry cyfrowe.

POZYTYWNE	NEGATYWNE
– Rozwój kompetencji cyfrowych, zarządzania i komunikacyjnych; – Realna ścieżka rozwoju naukowego czy zawodowego; – Nauka języków obcych; – Nawiązywanie relacji rówieśniczych; – Rozwijanie pasji; – Trening i symulacja sytuacji oraz zachowań; – Motywowanie do działania; – Nauka procesualna zakorzeniona w mechanikach; – Oddziaływanie na gracza w zakresie budowania świadomości (*news games*) czy budzenia empatii (*empathy games*); – Możliwość kooperacji bądź rywalizacji z komputerowym, ale też żywym przeciwnikiem; – Bogactwo sposobów partycypacji w kulturze gier cyfrowych (np. game jamy, wystawy, warsztaty, szkolenia, e-sport, tworzenie treści kreatywnych na YouTube/Twitch etc.); – Utrzymanie stanu zaangażowania i motywacji do nauki (stan flow); – Podtrzymywanie i pogłębianie relacji międzypokoleniowych poprzez wspólne granie; – Wsparcie w rozładowaniu stresu czy frustracji; – Poprawa koordynacji percepcyjno-motorycznej; – Zastosowanie w terapiach (np. stresu pourazowego); – Rozwój połączeń neuronalnych pomiędzy różnymi rejonami mózgu.	– Możliwość uzależnienia czy rozwinięcia „zaburzenia growego" (kompulsywne, niekontrolowane granie); – Możliwość (chwilowego) zwiększenia agresywności reakcji; – Problemy związane z różnymi grupami narządów (wzroku, ruchu...); – Unikanie kontaktów bezpośrednich z ludźmi; – Brak kontroli nad własnym zachowaniem lub przebodźcowanie; – Brak snu, przemęczenie, skrajne wycieńczenie, a nawet śmierć; – Podporządkowanie codziennego funkcjonowania potrzebie grania; – Zmiany oczekiwań i postaw wśród uczniów względem procesu edukacyjnego (tradycyjny, jednokierunkowy przekaz przestaje być atrakcyjny); – Zacieranie się granic między światami; – Zjawisko desensytyzacji przemocy czy normalizacji stereotypów; – Seksualizacja i przemoc seksualna – szczególnie w odniesieniu do dziewczynek; – Konflikty wewnątrzrodzinne wywołane odmienną perspektywą na granie; – Sięganie przez dzieci po gry niedostosowane do ich wieku; – Potencjalnie uzależniające mikropłatności w modelu dystrybucji free-to-play.

Gry cyfrowe a dobrostan

Zagadnienie dobrostanu graczy jak się wydaje w największym stopniu było badane w odniesieniu do dwóch zjawisk: wpływu gier na zachowania agresywne/przemocowe oraz ich potencjału uzależniającego.

To pierwsze zagadnienie pojawiło się w szerszej świadomości przy okazji masakr w amerykańskich szkołach w latach 90. XX wieku. Jednocześnie mimo wielu badań ciągle nie udało się dojść do jednoznacznych wniosków w kwestii wpływu grania na poziom agresji użytkowników gier. Zdarza się, że badacze tego zjawiska sami są uprzedzeni poznawczo lub popełniają błędy metodologiczne (Krawczyk, 2014, s. 58). Niektórzy sugerują, że w zależności od struktury psychicznej jednostki i jej doświadczeń życiowych, ekspozycja na sceny przemocy może prowadzić do obniżenia wrażliwości na przemoc poprzez mechanizm modelowania czy desensytyzacji. W 2015 roku Amerykańskie Towarzystwo Psychologiczne (APA) wydało metaanalizę ponad 150 badań z zakresu wpływu brutalnych gier na odbiorców (APA, 2015). Zasadniczy wniosek jest taki, że istnieje związek pomiędzy korzystaniem z tego typu produkcji a wzrostem poziomu agresywnych zachowań i reakcji, a także spadkiem postaw prospołecznych, poziomu empatii i wrażliwości na agresję. Jednocześnie autorzy podkreślają, że rzadko jeden czynnik popycha jednostkę do agresywnego postępowania i jest to raczej efekt kumulacji kilku bodźców. W takim ujęciu gry są tylko jednym z kilku katalizatorów negatywnego zachowania, a nie jego bezpośrednią przyczyną.

Do niedawna uzależnienie od gier cyfrowych nie było oficjalnie klasyfikowane jako jednostka chorobowa (Taper, 2011, s. 188), chociaż badania nad tym zjawiskiem sięgają już lat 80. XX wieku, podejmując w kolejnych dekadach takie zagadnienia jak granie na płatnych automatach, korzystanie z gier online na PC/konsolach czy wreszcie sięganie po produkcje MMORPG (Griffiths, 2014). Zasadniczo obszar badań nad szkodliwym korzystaniem z gier cyfrowych wymaga uporządkowania, ponieważ wciąż nie wypracowano uniwersalnych narzędzi diagnostycznych i definicji zachowań problematycznych (Griffiths, 2014). Różni specjaliści inaczej podchodzą do tego zagadnienia, skupiając się na uzależnieniu od (konkretnych) gier cyfrowych, gier online czy grania w sieci jako specyficznego rodzaju uzależnienia od Internetu (Griffiths, 2014).

Opublikowana w 2013 roku klasyfikacja zaburzeń psychicznych Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego DSM-5 zawiera tzw. *Internet Gaming Disorder* (Parekh, 2018), co można tłumaczyć jako zaburzenie związane z graniem w gry internetowe. Umieszczenie tego zaburzenia w DSM-5 wywołało krytyczne reakcje odnoszące się m.in. do nazwy ograniczającej się tylko do gier internetowych, doboru i opisu kryteriów diagnostycznych, braku ich mocnego osadzenia w literaturze i potwierdzenia w danych empirycznych, a także współobecności problemowego grania z innymi (być może pierwotnymi) zaburzeniami (np. lękowymi, ADHD, depresji etc.) (Rowicka, 2017). W toku żywej debaty wokół zaburzeń wynikających z grania wypracowano wiele odmiennych opinii. Niektórzy eksperci byli zdania, że wprowadzenie do ogólnoświatowych klasyfikacji nowych jednostek chorobowych ma uzasadnienie w praktyce klinicznej i interesie społecznym, ponieważ daje szansę na stworzenie skutecznych narzędzi terapeutycznych dla rosnącej grupy ludzi zgłaszających problemy z graniem (Rumpf, 2018). Pomimo braku powszechnego konsensusu wśród naukowców ostatecznie zdecydowano, że od 2019 roku w 11. edycji Międzynarodowej Statystycznej Klasyfikacji Chorób i Problemów Zdrowotnych (ICD) WHO znajduje się nowy rodzaj zaburzenia określony mianem *gaming disorder*, które należy tłumaczyć jako zaburzone korzystanie z gier cyfrowych (w publicystycznym obiegu używa się raczej niepoprawnego terminu „uzależnienie od gier"). Taki patologiczny stan charakteryzuje się „zaburzeniami kontroli nad graniem, zwiększającym się pierwszeństwem gier w stosunku do innych działań do tego stopnia, że gry dominują nad innymi zainteresowaniami oraz codziennymi czynnościami, a także kontynuacją gry mimo wystąpienia negatywnych skutków" (WHO, 2018). Taka sytuacja – w zależności od nasilenia i wpływu na funkcjonowanie jednostki – powinna utrzymywać się przynajmniej kilkanaście miesięcy, aby były podstawy do diagnozy. To ujęcie problematycznego gamingu, inaczej niż w DSM-5, nie ogranicza się do konkretnego rodzaju gier (online/internetowych), a także holistycznie oraz relacyjnie ujmuje praktykę grania. Jednocześnie zdaniem niektórych badaczy propozycja WHO nie jest wolna od wad wskazanych wcześniej przez krytyków DSM-5 i obie stwarzają niebezpieczeństwo patologizacji praktyki gamingu (Bean, Nielsen, van Rooij, Ferguson, 2017). Jednocześnie ujęcie WHO pod pewnymi względami wpisuje się w nurt myślenia takich badaczek jak Alicia Blum-Ross, Sonia Livingstone czy Mimi Ito, które forsują jakościowe, a nie ilościowe podejście do zaangażowania dzieci i młodzieży w świat mediów. W takim ujęciu ważne jest przyjęcie szerokiej perspektywy (m.in. odniesienie praktyk medialnych dziecka do pytań o odpowiednią ilość snu, jego zainteresowań i ich rzeczywistego rozwoju, sytuacji w szkole czy używania mediów do podejmowania aktywności społecznych lub twórczych), a także sprawdzenie, czy sposób korzystania dziecka z mediów nie jest objawem innego problemu (Stunża, 2017). Warto w tym kontekście pamiętać o wydanych już kilka lat temu zaleceniach Amerykańskiej Akademii Pediatrii (AAP), odchodzących od sztywnych cenzusów wiekowych, a skupiających się na systematycznym wprowadzaniu dziecka w świat mediów cyfrowych przy asyście i zaangażowaniu rodziców (AAP, 2016).

Inne warte odnotowania regulacje mające na celu dbanie o dobrostan graczy to pomysły władz Korei Południowej i Chin. W obu krajach funkcjonują podobne rozwiązania, które polegają na systemowym blokowaniu dostępu do gier online nastolatkom i dzieciom – zazwyczaj w porach nocnych (por. CGI Clinic, 2015; Torbet, 2019). Ma to przeciwdziałać szczególnie niekorzystnym wielogodzinnym sesjom z grami. Jednak takie odgórne i kolektywne blokowanie dostępu do usług wydaje się trudne do zaakceptowania z europejskiej perspektywy.

Gry cyfrowe i hazard

Zasadniczo najważniejszym z perspektywy końcowego odbiorcy systemem kategoryzacji gier cyfrowych jest wspomniane wcześniej PEGI, które istnieje od 2003 roku, a od 2009 oficjalnie obowiązuje także w Polsce. W tym kontekście należy zwrócić uwagę na odmienne rozwiązania w aspekcie klasyfikacji gier cyfrowych. Przed 2013 rokiem nie istniał żaden ponadkrajowy system oceny gier i dopiero powołanie międzynarodowej koalicji IARC (International Age Rating Coalition) (IARC, 2020) zmieniło ten stan, jednocześnie poprawiając odsetek sklasyfikowanych gier mobilnych. Wcześniej nie miały one przypisanej żadnej kategorii wiekowej. Przy czym ciągle poza systemową oceną pozostają w dużej mierze popularne wśród dzieci gry przeglądarkowe. IARC tworzą: australijska Australian Classification Board, brazylijska Classificação Indicativa (ClassInd), europejskie PEGI, amerykańskie Entertainment Software Rating Board

(ESRB), południowokoreańskie Game Rating and Administration Committee (GRAC) oraz niemieckie Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Ta ostatnia instytucja aż do 2018 roku cenzurowała na gruncie niemieckiego prawa gry cyfrowe zawierające odwołania do symboliki nazistowskiej (Radzewicz, 2018a).

Zagadnienie hazardu w kontekście gier cyfrowych najmocniej wybrzmiało przy okazji dyskusji wokół tzw. lootboxów, czyli skrzynek z losową zawartością, które można kupić za prawdziwą lub dostępną w grze walutę. W zależności od tytułu taka zawartość pomaga bądź nie w rozgrywce. Podobnie działają mikropłatności. Oba mechanizmy stanowią jeden ze sposobów na zwiększenie przychodów z gier, których produkcja kosztuje coraz więcej przy dość statycznych cenach lub też jako wiodący model monetyzacji w grach dystrybuowanych w opisanym wcześniej modelu freemium/free to play. Problematyczna jest nie tylko losowość tego mechanizmu, ale też możliwość handlowania za realną walutę zdobytymi przedmiotami. Przykładowo na Allegro można kupić monety (tzw. FIFA coins) niezbędne do zdobycia losowych paczek w grze FIFA 20. W 2017 roku rząd belgijski jako pierwszy podniósł tę kwestię, sugerując, że zdobywanie, a w szczególności kupowanie, dostępnych głównie w grach wieloosobowych paczek/skrzynek z losową zawartością spełnia znamiona hazardu (Bulski, 2017). Pojawiły się głosy o konieczności przygotowania ogólnoeuropejskiego rozwiązania (także wśród przedstawicieli polskiej branży gier) (Borecki, 2018). Jednak na chwilę obecną obowiązują różne ustalenia zarówno w Europie (od dość restrykcyjnych rozwiązań w Holandii czy Belgii po raczej liberalne ujęcie w Wielkiej Brytanii), jak i na świecie (Radzewicz, 2018b). Różni producenci stosują odmienne rozwiązania. Przykładowo Electronic Arts – producent gry FIFA – z jednej strony blokuje graczom belgijskim możliwość korzystania z monet w swojej grze piłkarskiej (Broniek, 2019), z drugiej tłumaczy się przed brytyjskim parlamentem, że jest to wręcz pożądana przez graczy „mechanika niespodzianki" (Mileszko, 2019). W Polsce nie od razu było wiadome, czy lootboxy można prawnie sankcjonować w ramach rodzimego ustawodawstwa, a na oficjalną wykładnię przyszło nam czekać aż do 2019 roku, kiedy Ministerstwo Finansów uznało, że na gruncie polskiego prawa nie ma możliwości uznania lootboxów za mechanikę spełniającą znamiona gry hazardowej (Leśniak, 2019).

Wsparcie i towarzyszenie młodym graczom ze strony dorosłych jest ważne także w perspektywie ich ochrony przed opisywanymi tu praktykami marketingowymi czy hazardowymi. Z relatywnie nowych badań przeprowadzonych w Wielkiej Brytanii wiadomo, że za prawie 30% reakcji na tweety zachęcające do obstawiania wyników rozgrywek e-sportowych czy w grach sieciowych odpowiadają dzieci (Smith, Rossi, Jones, Inskip, 2019, s. 9).

Jeszcze mniej uregulowaną sferą jest zjawisko goldfarmingu, czyli procederu polegającego na gromadzeniu wirtualnych dóbr (zazwyczaj waluty, ale też przedmiotów), które następnie są sprzedawane za realne pieniądze. W zdecydowanej większości przypadków działalność ta jest regulowana przez regulaminy i umowy użytkownika (tzw. EULA), a nie przepisy prawa krajowego (nielicznym wyjątkiem jest Korea Południowa, w której już od 2007 roku zakazane jest obchodzenie mechanizmów gier sieciowych w celu gromadzenia waluty czy przedmiotów) (por. Hwang, 2011, s. 167).

Możliwe zastosowania gier cyfrowych w edukacji

Chociaż gry cyfrowe zazwyczaj kojarzą nam się z zabawą, to nie można zapominać o ich ogromnym potencjale edukacyjnym, który można z powodzeniem wykorzystywać w realiach domowych bądź instytucjonalnych. Już w latach 70. i 80. XX wieku na rynku pojawiły się produkcje, który zapoczątkowały wieloletnie i uznane w szkołach serie gier edukacyjnych. Mowa tu o takich grach jak popularna *The Oregon Trail* z 1971 roku, które zdaniem niektórych ekspertów stanowi jeden z pierwszych przykładów cyfrowej gry edukacyjnej czy też gry poważnej (*serious game*) (Djaouti, Alvarez, Jessel, Rampnoux, 2011, s. 31). Niekiedy do określenia takich produkcji używa się też pojęcia gry stosowanej (*applied game*). Cechą wyróżniającą takie tytuły jest odejście od paradygmatu zabawy na rzecz innych celów, zazwyczaj edukacyjnych (Michael, Sande, 2005, s. 21). W zależności od tematyki możemy mówić o tytułach skupionych na wątkach militarnych (np. *My Child Lebensborn*), politycznych i społecznych (np. *End Game: Syria* czy przeglądarkowe produkcje studia Molleindustria), religijnych (np. *Jerusalem: The Three Roads to the Holy Land*) czy dotyczących polityki energetycznej (np. *2020 Energy Game*). Te zaledwie kilka przykładów pokazuje bogactwo tematów możliwych do podjęcia w oparciu o gry poważne. W zależności od potrzeb rodzice czy nauczyciele mogą znaleźć wiele potencjalnie przydatnych produkcji. Osobno wymienić

warto gry artystyczne (np. *Dear Esther*), *empathy games* (np. *Depression Quest*) czy wreszcie *newsgames* (np. *September 12th, Liyla and The Shadows of War*).

Współcześnie celowe i edukacyjne wykorzystanie gier cyfrowych określa się mianem *Digital Game-Based Learning* (DGBL), który można wpisać w szersze zjawisko edurozrywki (*edutainment*) (Garcia, Mangaba, 2017). W ramach DGBL możemy stosować zarówno specjalnie w tym celu przygotowane komputerowe gry edukacyjne (np. polskie *Coffee Noir*, które objaśnia podstawy ekonomii i przedsiębiorczości), poważne gry przeglądarkowe (np. wspomniane *Depression Quest* problematyzujące i objaśniające mechanizm działania depresji), ale też zwykłe komercyjne produkcje, czego przykładem jest *This War of Mine* (TWoM). Ten tytuł nie tylko został zastosowany z powodzeniem jako narzędzie dydaktyczne podczas lekcji etyki w jednym z warszawskich liceów (Mucharzewski, 2016), ale też niedługo trafi na listę lektur fakultatywnych dla uczniów szkół średnich (Kamrak, 2020). Wspominając o lekturach, warto nawiązać do gier inspirowanych twórczością i życiorysem znanych postaci, np. Franza Kafki, do którego odwołują się *The Franz Kafka Videogame* czy świeżo wydane *Metamorphosis* warszawskiego studia Ovid Works. Te kosztujące kilkadziesiąt złotych produkcje są dostępne na platformie Steam i mogą stanowić zachętę dla uczniów do przeczytania *Procesu* czy poznania biografii pisarza. W ten sposób gry wideo i książki mogą się uzupełniać, a system edukacji unowocześniać w odpowiedzi na zmieniające się potrzeby uczniów i rozwój technologii cyfrowych. Wreszcie nawet najprostsze i nastawione tylko na zabawę gry mogą być wykorzystane w omawianym tu kontekście. Już w 2011 roku magazyn „Wired" opisywał, jak amerykańscy nauczyciele wykorzystują *Angry Birds* do nauki podstaw fizyki wśród młodszych uczniów (por. MacQuarrie, 2011).

Jednocześnie należy sobie uświadomić, że potencjał edukacyjny zdradzają nie tylko typowe produkcje edukacyjne czy gry poważne, ale też największe komercyjne marki w rodzaju *Assassin's Creed*. Dwie ostatnie części tej serii zawierają specjalne tryby edukacyjne, które pozwalają zapoznać się z realiami życia w starożytności (Egipt oraz Grecja). Trudno w tym kontekście nie wspomnieć *Minecrafta*, czyli gry, która stanowi dziś podstawę licznych projektów edukacyjnych. W Polsce działają nawet firmy uczące dzieci podstaw programowania właśnie przy jej użyciu. Wreszcie nie zapominajmy, że w grach implementuje się mniej lub bardziej złożone systemy reguł, które

można wykorzystywać do ćwiczenia konkretnych kompetencji, na co już w 2003 roku wskazywał profesor James Paul Gee, przedstawiając jednocześnie aż 36 zasad dobrej edukacji wyprowadzonych z analizy gier cyfrowych (2003, s. 207–212). Natomiast tak często krytykowane produkcje sieciowe, gdzie ważne są interakcje z innymi ludźmi, umożliwiają graczom ćwiczenie kompetencji komunikacyjnych, przywódczych i pracy w grupie (IBM, 2007). Miejmy też świadomość, że do gier można podchodzić jak do środowisk projektowych i uczyć się tak ważnych dziś kompetencji cyfrowych, np. poprzez tworzenie elementów graficznych, projektowanie zadań czy programowanie.

Te kilka przykładów pokazuje zaledwie ułamek pełnego potencjału gier cyfrowych w sferze edukacji. Do odkrycia – najlepiej wspólnie z własnymi dziećmi bądź uczniami – jest znacznie więcej. Warto spróbować, tym bardziej, że od tego medium już nie uciekniemy. Staje się ono tak samo istotne jak literatura czy film. Warto więc do niego świadomie podchodzić, dokonywać dobrych wyborów i dzięki temu maksymalizować zyski z gamingu, przy jednoczesnym minimalizowaniu ryzyka. Dbajmy, aby wynik tej rozgrywki był zawsze pozytywny – nie tylko w światach cyfrowych zmagań!